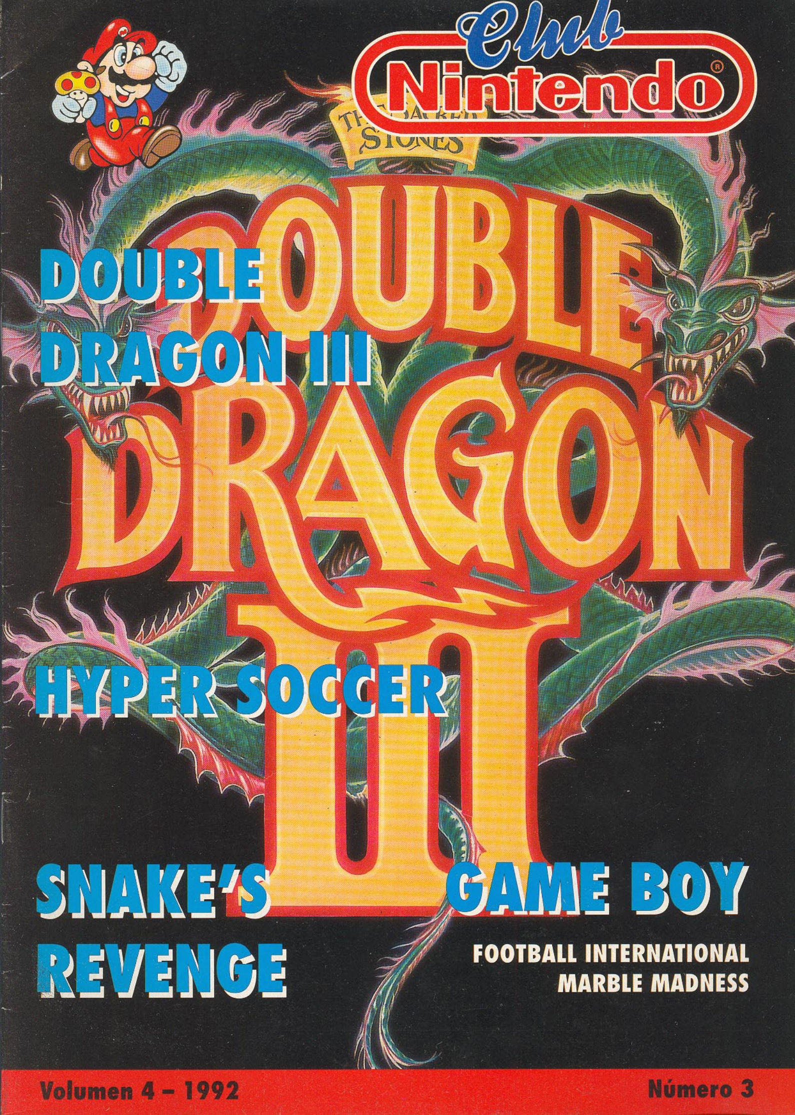


Club Nintendo
The Sacred Stones
Double Dragon III
DOUBLE DRAGON III
HYPER SOCCER
SNAKE'S REVENGE
GAME BOY
FOOTBALL INTERNATIONAL
MARBLE MADNESS
Volumen 4 - 1992
Número 3

Club Nintendo®

NES
Spaco S.A.
Apdo. de Correos 45080,
28080 Madrid

Game Boy
Erbe Software S.A
C/Serrano 240
28016 Madrid

A continuación te ofrecemos una lista de juegos disponibles para tu CONSOLA NES y tu CONSOLA GAME BOY™ de NINTENDO

Serie Acción

Silent Service
Pinball
Robocop
Power Blade
Iron Tank
Crackout
Megaman 3
Shadow Warriors
Probotector
Snake Rattle 'N Roll
Double Dragon
Megaman
Low G Man
Gauntlet II
Dragon Ninja
Stealth ATF
Air Wolf
Ikari Warriors
Wrath of The Black Manta
Ice Climber
Dr Mario
Burai Fighter
Kabuki Quantum Fighter
Were Wolf
Isolated Warrior
Duck Tales
Adventuers of Bayou Billy
Batman
Knight Rider
Dragon's Lair
Captain Skyhawk
Bionic Commando
Kickle Cubicle
Puzznic
Totally Rad
North & South
Snake's Revenge
Dragon Ninja
Robocop
Guerrilla War
P.O.W

Serie Brain

Tetris

Serie Deportes

Ice Hockey
Arch Rivals
Baseball
Road Fighter
Hyper Soccer
Wrestlemania Challenge
Pro-Am
Rollergames
Ski or Die
The Chessmaster
Lunar Pool
Jackie Chan's Action Kung-Fu
Double Dribble
Golf
Super Off Road
Turbo Racing
Soccer
Pro Wrestling
Goal
Nintendo World Cup
Super Spike V Ball
Tennis
Track & Field II
Blades of Steel
Punch-Out!!
Jack Nicklaus Golf

Serie Pistola

Hogan's Alley
To The Earth
Wild Gunman
Trick Shooting

Serie Aventuras

Rescue Rangers
Blaster Master
Goonies II
Faxanadu
Solar Jetman
The Battle of Olympus
Legend of Zelda
Metroid
Metal Gear
A Boy and His Blob
Super Mario Bros
Super Mario Bros 2
Super Mario Bros 3
Little Nemo
Iron Sword
Teenage Mutant Hero Turtles
Teenage Mutant Hero Turtles II
Snake's Revenge
Astyanax
Zelda 2 - The Adventure of Link
Boulder Dash
The Simpsons
Solstice
Total Recall
Top Gun II
Rad Gravity
Mission Impossible
Gremlins II
Kid Icarus
Match Rider
Castlevania
New Ghostbusters II
The Guardian Legend
Adventures of Lolo 2

Serie Arcade

Kung-Fu
Ghost 'N Goblins
Gradius
Pinbot
Life Force
Rush 'N Attack
Top Gun
Double Dragon II

Serie Clásicos

Donkey Kong Classics
Donkey Kong Jr. Math

Game Boy

Alleyway
The Amazing spiderman
Burai Fighter Deluxe
Dr. Mario
Dynablaster
Gargoyle's Quest
Golf
Kwirk
Nintendo World Cup
Pinball Revenge Of The Gator
Solar Striker
Super Mario Land
Tennis
Wizards & Warriors
Robocop
Bubble Bobble
Choplifter 2
Duck Tales
F.1 Race (4-player adapter)
Navy Seals
The Simpsons
Teenage Mutant Hero Turtles
Double Dragon 2
WWF Superstars
El Rescate De La Princesa
Blobette
Super R.C. Pro-Am
Boulder Dash
R-Type
Kung-Fu Master
Mega Man
Solomon's Club
Dragon's Lair The Legend
Elevator Action
Boxxle
Castlevania Adventure
NBA All Stars Challenge
Bugs Bunny Crazy Castle
Fortified zone
Battletoads
Turrican

Novedades

The Hunt For Red October
Terminator 2: Judgement Day
Addams Family
Hook
Tiny Toons
Probotector
Tortugas 2
Skate or Die
Castlevania 2
Sneaky Snakes
Snow Bross
Mickey Mouse
Dangerous Chase™
Paperboy 2
Marble Madness
Turrican
Battletoads



Habla Super Mario

¡Este es el tercer número desde que cambiamos la portada de la revista Club Nintendo, y parece que el cambio ha gustado a la mayoría! Esperamos que sigáis aprobando los cambios efectuados en la revista, ya que una de las mejores cosas de mi trabajo es recibir todas vuestras buenas críticas.

En este número, aparecen reportajes sobre los juegos más novedosos, con **"Double Dragon III"** encabezando la lista. ¡No sólo ofrece acción completa para dos jugadores y gran cantidad de movimientos nuevos, sino que también contiene los gráficos más increíbles que hayas visto nunca! Echa un vistazo a nuestro mega-reportaje de cuatro páginas para ver la historia completa.

Otro de nuestros puntos fuertes es la inclusión de seis páginas de increíbles trucos, con fantásticos mapas tanto para **"Snake's Revenge"** como para **"Mission Impossible"**. ¡Sabemos que es difícil ser espía, y por eso esperamos que estas páginas os sean de alguna ayuda!

Entre otros nuevos juegos NES incluidos en este número destacan el nuevo juego de Lolo, llamado **"Adventures of Lolo 2"**, una absorbente aventura que lleva por título **"Little Nemo — The Dream Master"**, carreras urbanas en forma de **"Road Fighter"** y billar en versión espacial en **"Lunar Pool"**. ¡Además de todo esto también aparece **"Hyper Soccer"**, que es con mucho el mejor juego de fútbol que habrás visto en tu vida, y **"Godzilla"**!

Este número cuenta también con la habitual sección de juegos para Game Boy™. Hulkster hace su ansiada aparición en la maravilla portátil con **"WWF Superstars"**, mientras que también hablaremos del brillante **"Marble Madness"**, así como de una increíble versión de **"Gauntlet II"**. Podrás disfrutar asimismo de un reportaje del clásico **"Pacman"**, junto con **"Football International"**, que introduce el mundo del fútbol al Game Boy™, y que no deberías perderte.

¡Finalmente, no te pierdas el próximo número, que no sólo incluye otros tantos reportajes de nuevos y excitantes juegos, sino que también hace una rápida presentación de la increíble Super Nintendo! ¿Hace falta que te diga algo más?

Presidente: Super Mario. Editor: Mark Smith. Fotografía: Dennis Hemmings. Art: Catalyst Publishing,Nintendo Co., Ltd.Composición:Catalyst Publishing.e impresión: Stratford-Upon-Avon, England.Dirección de CLUB NINTENDO (NES) Spaco S.A.:Apdo. de Correos 45080, 28080 MADRID. CLUB NINTENDO (GAME BOY) en España: Erbe Software, S.A. C/ Serrano, 240, 28016 Madrid.

Indice

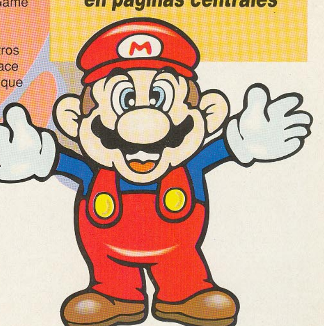
Reportajes

Game Boy

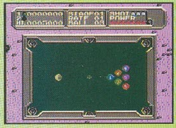
Trucos y más Trucos

El Rincón del Jugador

Noticias Club Nintendo *en páginas centrales*



Lunar Pool™

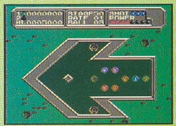


Intenta la carambola...

¡Billar espacial!

¡Ni los más fanáticos del billar han experimentado nunca una partida de billar cono ésta! ¡"Lunar Pool" toma las bases del verdadero juego y le da la vuelta con divertidas y retadoras mesas!

¡La puntería es esencial, pero también lo es pensar antes de golpear!

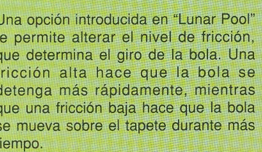


¿Extraño o qué?

¡Golpea la bola!

El reto de "Lunar Pool" requiere una gran cantidad de habilidad, así como de práctica. No es cuestión de cerrar los ojos y golpear la bola lo más fuerte que puedas — ¡los toques suaves son tan importantes como la buena puntería!

Las reglas son muy simples — colar todas las bolas de la mesa, excepto, por supuesto, la bola blanca. El número de bolas y la cantidad de puntos que consigues al colarlas varían de mesa a mesa, como podrás ver tú mismo...



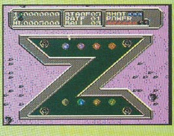
Una opción introducida en "Lunar Pool" te permite alterar el nivel de fricción, que determina el giro de la bola. Una fricción alta hace que la bola se detenga más rápidamente, mientras que una fricción baja hace que la bola se mueva sobre el tapete durante más tiempo.

¡Aquí te recomendamos una fricción alta!

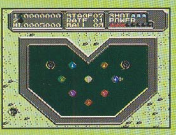
¡Diversión futurística!

Cuentas con un total de sesenta fantásticas mesas, algunas realmente imaginativas y retadoras, otras más fáciles para empezar. Puedes retar a un amigo o jugar contra el NES, o practicar tú solo — elijas lo que elijas, el factor interés permanecerá fresco y estimulante todo el tiempo.

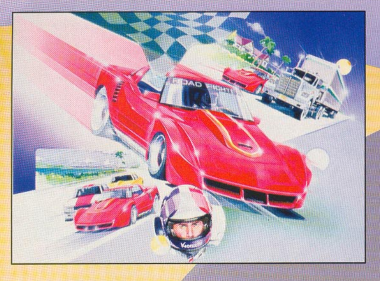




¡Hacer que la bola rebote en los laterales de la mesa en el ángulo correcto te lleva cierta práctica!



¡Aquí te recomendamos que calcules el golpe cuidadosa y lentamente!



ROAD FIGHTER™

¡Revoluciona los motores!

¡Prepárate para la excitante diversión de las carreras en esta conversión del clásico arcade! ¡Hay cuatro circuitos aguardándote, de modo que abróchate el cinturón, enciende el motor y prepárate a quemar neumáticos!

Lanza tu motor

Tendrás que enfrentarte con multitud de obstáculos en esta excitante carrera. Vehículos enemigos, algunos de los cuales intentarán cerrarte el paso, se encuentran siempre presentes, mientras que las manchas de aceite, los bloques situados en la carretera y los camiones pueden hacerte mucho daño si chocas con ellos. ¡Tu coche comenzará a girar si chocas con otro coche, y tan sólo los conductores verdaderamente experimentados podrán salir de él antes de que comience a dar vueltas de campana en la cuneta!

Distancia — distancia hasta la bandera a cuadros.

Velocidad — 400 km/hora como máximo.



Pantalla de juego.

Nivel ... ustible — ¡si se queda a cero, tendrás que abandonar la carrera!

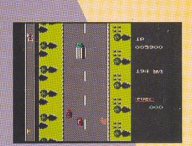
Los cuatro circuitos

AREA RESIDENCIAL
La carretera meramente hace una curva en su comienzo, y continúa en línea recta durante casi todo el resto, lo que te dará gran maniobrabilidad, de modo que intenta sacar de ello el mayor partido posible. ¡Si puedes recorrer la mayor parte del circuito sin chocar, aparecerá el hombre de Konami recompensándote con 1000 puntos!

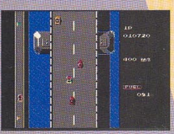
PUENTE
El segundo nivel es totalmente recto, pero ten cuidado con las manchas de aceite y las barreras.

CARRETERA DE LA COSTA
¡La carretera de la costa es muy peligrosa, ya que tiene curvas muy cerradas y tan sólo dos carriles! Pégate a un carril todo lo que puedas, y ten cuidado de no girar demasiado el volante.

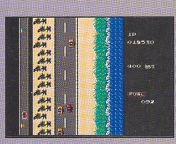
CARRETERA DE MONTAÑA
Puede que este circuito parezca ancho, pero hay muchas curvas peligrosas con las que debes tener cuidado. ¡No sólo es eso, sino también que el número de obstáculos ha aumentado peligrosamente!



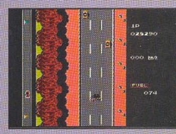
¡Ten cuidado con el camión situado cerca del final del nivel!



¡Lánzate a por el coche de bonificación!



¡Quita el pie del acelerador!



¡Ten cuidado con los obstáculos de la carretera!

ADVENTURES OF LOLO 2

¿Te acuerdas de los encantadores Lolo y Lala? ¿Recuerdas el malvado reino de Eggerland? ¿Y cómo podrías olvidar algunas de las mejores pantallas de laberinto de juego imaginables? ¡Lo has adivinado, vuelven todos en la continuación de sus aventuras, "The Adventures of Lolo 2"!

¡Diversión doble - Acción doble!

El rey de Eggerland se ha pasado esta vez, ya que ha capturado a todos los habitantes del país de Lolo y los ha encerrado en sus oscuras y húmedas mazmorras.

Cuando Lolo y Lala vuelven de sus aventuras en el castillo encantado, encuentran al malvado rey esperándoles para proponerles un nuevo y más malvado reto.

¡Reta a Lolo a llegar hasta la torre de su castillo, donde tendrá que recorrer los oscuros pasillo, más peligrosos de lo que pueda serlo cualquier castillo encantado! Para asegurarse de que Lolo no emplee ningún truco, encierra a Lala en su castillo, donde tendrá que permanecer mientras Lolo viaja solo por las peligrosas y difíciles pantallas, en las que el peligro acecha en cada esquina...



Comienza la misión...



Castillos y torres

"The Adventures of Lolo 2" es muy parecido a su predecesor, ya que se utiliza el mismo tipo de gráficos y presentación. Sin embargo, los laberintos, problemas y laberintos son nuevos, y más difíciles de resolver. ¡Este juego va a encantar a todos aquellos entusiastas de los puzzles, que han esperado este juego con verdadera ansiedad!

Guía a Lolo por los diez niveles del juego, cada uno compuesto de cinco habitaciones. Por el camino, tendrá que luchar contra muchos de los sirvientes hostiles y leales al rey. Estos harán que su misión resulte aún más difícil, ya que personajes como Medusa, Gol o Alina intentarán ejercer sus poderes sobre Lolo.

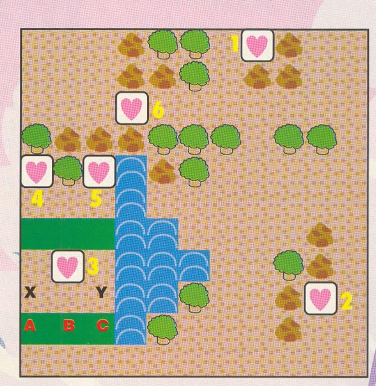
¡Saca partido a los enemigos!




Te echamos una mano

Al abrirte camino a lo largo de la aventura, tendrás que considerar cada movimiento que hagas antes de efectuarlo, ya que un error puede costarte muy caro. Puedes utilizar los cofres de esmeraldas y los cofres de corazones para protegerte de los enemigos, y tendrás que coger los cofres de corazones para hacerte con los poderes que te ayudarán en tu misión. Una vez que hayas cogido todos los corazones y hayas sacado el tesoro del cofre, podrás pasar a la siguiente sección, donde hay más pruebas y dificultades esperando a nuestro encantador héroe.

Para ayudar a Lolo en su búsqueda, hemos estado trabajando hasta hallar una solución para uno de los primeros niveles. ¡Esperamos que te sea de ayuda!



1 Coge los corazones 1 y 2.

2 Empuja los bloques A y C hasta colocarlos en las posiciones X e Y.

3 Empuja B hacia la derecha, y coge el corazón 3.

4 Repite la maniobra sobre los bloques de arriba, y coge los corazones 4 y 5.

5 Coge el corazón 6, y vuelve al cofre del tesoro.

Obstáculos y obstrucciones

Lolo encontrará multitud de obstáculos y enemigos a lo largo de su misión. Nos las hemos arreglado para reunir unos cuantos trucos que puedan servirte de ayuda...

Snakey

Utiliza tus poderes para convertirla en huevo, lo que te permitirá utilizarla como bloque o para cruzar un río.

Leeper

¡Cuando te toque, se dormirá y no te molestará más!

Skull

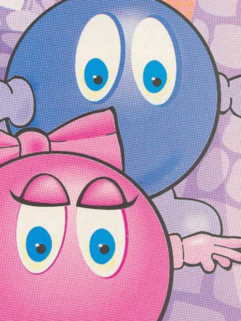
Harmless until you have collected all hearts - then all hell breaks loose! Use blocks to prevent him from escaping.

Gol

¡Puede que sea rosa, pero no es un debilucho! Tendrás que esquivar su aliento colocando bloques estratégicamente.

Medusa

De nuevo, utiliza bloques o snakeys para esquivar su mortífera mirada.





¡Duelo de titanes!

¡Bienvenido al mundo de los valerosos y malévolos monstruos, donde una batalla por la supremacía entre las increíbles fuerzas de la prehistoria y las criaturas neolíticas amenaza con provocar el fin del universo!

Esta lucha intergaláctica de titanes te colocará frente a frente con algunos de los personajes más increíbles del cosmos, en tu lucha por defender la tierra de una invasión de proporciones épicas. Ten cuidado - ¡este no es un juego para débiles!

¡Guerra en el planeta Tierra!

Estamos en el año 2XXX, y la tierra ha recibido una declaración de guerra proviniente del planeta X. El desconocido enemigo ha enviado una legión de monstruos del espacio para ocupar la tierra. En respuesta, la tierra ha enviado a Godzilla y Mothra para que la defiendan, pero las probabilidades están en su contra. Guía a estos valientes y honorables monstruos por los campos de energía salpicados de peligrosos enemigos, hasta que llegues al planeta X, donde tendrás que enfrentarte a Ghidora y acabar con ella. El mundo entero depende de tí...



Monumentos monolíticos

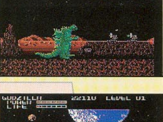
Godzilla y Mothra son inmensas criaturas con poderes igual de impresionantes. Godzilla es un impresionante dinosaurio que puede golpear, dar patadas y limpiar la zona alrededor de él con su cola. También tiene un rayo radiactivo con el que puede enfrentarse al más temible enemigo. Mothra puede volar, así como penetrar en el ojo del rayo, y también cuenta con un mortífero poder de ataque.

¡Monstruo Mayhem!



La primera pantalla que ves es una nave llena de secciones hexagonales. Cada una de estas secciones representa un campo de batalla, en el que tendrá que pelear la criatura que hayas elegido. Tu objetivo en cada uno de estos campos es el HQ — ¡pero entre tú y tu objetivo se interponen muchas dificultades!





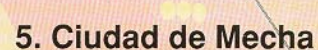
1. La maleza
Hay muchos obstáculos y armas esperándote entre la maleza.

2. El sub-espacio
Utiliza toda tu fuerza para acabar con el extraño habitante del sub-espacio.

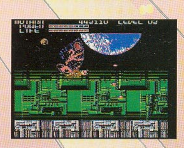


3. La selva
¡No está habitada por plantas normales de interior, sino por maleza y peligrosos enemigos!



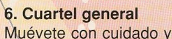


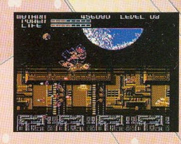
4. Volcán
Muévete con cuidado cuando avances entre los volcanes en erupción. Podrás destruirlos disparando o golpeando a la boca del volcán.



5. Ciudad de Mecha
Pasajes del terror de alta tecnología, junto con artillería pesada.

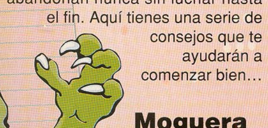
6. Cuartel general
Muévete con cuidado y utiliza tus poderes especiales para acabar con esta instalación enemiga.





La batalla de los gigantes

Una vez que hayas pasado la maleza y los volcanes, tendrás que enfrentarte a una criatura enemiga. Esos muchachos resultan unos adversarios muy serios, y no abandonan nunca sin luchar hasta el fin. Aquí tienes una serie de consejos que te ayudarán a comenzar bien...



Moguera

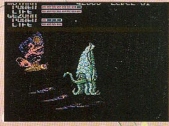
Moguera es un robot bastante lento, pero su rayo puede asestarte un fuerte golpe. Utiliza a Godzilla para luchar contra él, abriendo así el camino con ataques radiactivos antes de recorrerlo defendiéndose a golpes de cola.



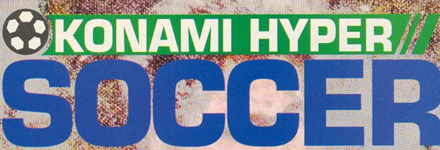
Lucha contra Moguera.

Gezora

Esta criatura, similar a un pulpo, se mueve por toda la pantalla, y utiliza las patas para tomar por sorpresa a cualquier enemigo desprevenido. Utiliza a Mothra para que sobrevuele la zona, dejando caer polvos venenosos desde su ventajosa posición.



Derrota a Gezora



¡Prepárate para un gran partido de fútbol en un juego que te introducirá en el ambiente del deporte más popular del mundo! Pon a prueba tu habilidad contra lo mejor del fútbol mundial, en una muestra de velocidad y buen juego donde los goles marcan la diferencia.

Puedes elegir entre jugar contra la computadora o competir contra un amigo en una confrontación uno contra uno. O, por supuesto, puedes ganarte la clasificación para entrar en los campeonatos mundiales, donde encontrarás equipos de todos los rincones del mundo persiguiendo tu mismo sueño: levantar la copa del mundo.



¡Bienvenido al último juego de deportes creado para tu NES! Acción ininterrumpida y gran diversión son parte de "Hyper Soccer" — ¡únete a nosotros y sigue la suerte de los equipos ingleses en las rondas de clasificación!



Efectúa un pase medido...

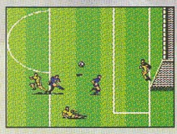


Lanza a las bandas para abrir el juego...

¡El Este resulta eliminado!

Inglaterra ha comenzado realmente fuerte en su primer partido dentro del campeonato. En el primer tiempo tuvieron que efectuar una férrea defensa contra los japoneses, con ciertos pases bien cronometrados así cono heroicas intervenciones del portero que impidieron que el equipo oriental se adelantara en el marcador. Pero Inglaterra le dio la vuelta al partido en el segundo tiempo, efectuando pases y toques de balón que dejaron con la boca abierta a más de uno. El primer gol vino como resultado de un lanzamiento de esquina, rematado perfectamente por un defensa, que colocó el balón lejos del alcance del portero. Con la multitud rugiendo, Inglaterra se lanzó hacia adelante buscando un segundo gol. ¡Dos disparos golpearon en la madera, antes de que el delantero centro inglés regateara a tres hombres al borde del área y, con un suave toque del pie izquierdo, enviara el balón por la escuadra!

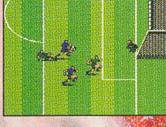
RESULTADO FINAL
INGLATERRA 2 - 0 JAPON



Dispara desde un buen ángulo o donde creas que puedes marcar...

¡Los coreanos eliminados!

Inglaterra se encontraba en un gran día cuando jugó este partido, y se mostró como un verdadero campeón. Su verdadera fuerza radica en el medio campo, donde controlaban el balón sin apenas esfuerzo, esquivando a los coreanos, que no pudieron hilvanar ni una sola jugada en condiciones. Fue un error coreano que permitió a los laterales ingleses subir por las bandas y lanzar el balón sobre la zona de penalty, donde un espectacular cabezazo del delantero centro hizo el resto. El portero sólo pudo contemplar cómo llegaba el balón al fondo de la red.



¡Asegúrate de sacar partido de los errores del contrario!

Tres goles más, algo menos espectaculares pero igual de buenos, siguieron al primero. ¡Un suave cabezazo, un simple toque y una buena jugada dieron al traste con todas las esperanzas coreanas!

RESULTADO FINAL
INGLATERRA 4 - 0 COREA

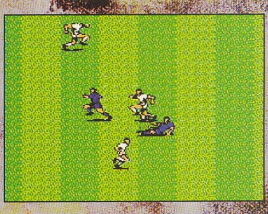


¡Las vaselinas se convierten engoles espectaculares!

¡Los Estados Unidos barridos!

Una espectacular forma física y un soberbio control del balón fueron las claves de la victoria inglesa sobre sus compañeros americanos. El partido estaba inicialmente muy equilibrado, con ambos equipos efectuando buenos pases y elaborando jugadas brillantes. Sin embargo, un saque largo del portero inglés permitió al centrocampista sobrepasar a la defensa americana, y, con la única oposición del portero, lanzar el balón a la derecha, donde lo recogió el número 9 y marcó el primer gol. La moral del equipo inglés se colocó muy alta gracias a este gol, y siguieron atacando hasta arrinconar a los americanos, con el objetivo de lograr el segundo gol. Este vino justo antes del pitido final, cuando un disparo por bajo repelido por el portero cayó a los pies de un centrocampista, que no desperdició la ocasión.

RESULTADO FINAL
INGLATERRA 2 - 0 USA



¡Lanza desde la diagonal para obtener los mejores resultados!



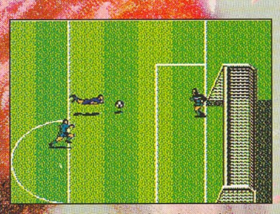
Avanza con rapidez para llegar al pase.

¡Esquiva al portero contrario con una chilena!

¡Méjico no fue enemigo!

¡Aparte de una excepción notable, Inglaterra había conseguido sus goles de una manera limpia, pero esto iba a cambiar en este choque anglo-americano! Desde el principio, Inglaterra tuvo que luchar para abrirse camino hasta la meta mejicana, y el primer gol no fue consecuencia de una sorpresa. Un balón lanzado desde el centro del campo sobrepasó la defensa, y la chilena que lo remató dejó atónitos a los mejicanos. Pronto le siguió otro gol, esta vez un cabezazo desde abajo con el toque necesario. Los mejicanos intentaron equilibrar el marcador aprovechando un despiste de la defensa inglesa, pero todo acabó cuando el nueve inglés esquivó al portero y marcó su gol número tres, así como el tercero para Inglaterra.

RESULTADO FINAL
INGLATERRA 3 - 1 MEJICO



¡Los rematadores de cabeza siempre aciertan de cara a la portería contraria!

¡La lucha por la copa del mundo continúa en "Hyper Soccer"! ¡Una auténtica acción y gran cantidad de opciones tanto dentro como fuera del campo hacen de este cartucho un verdadero ganador! ¿Podrás conducir a tu equipo hasta la gloria y la inmortalidad futbolística?

Little Nemo the Dream Master

Cada noche, mientras la gente de todo el mundo se mete en la cama, cierra los ojos y se duerme, el hombre de arena comienza sus visitas...

Nuestro héroe, Little Nemo, no es ninguna excepción - de hecho, este pequeño tiene algunos de los sueños más divertidos, excitantes y coloridos que podrías imaginar...

Cuando recibió la invitación de la princesa de Slumberland para que la visitara en su mundo y jugara con ella, Nemo aceptó encantado. Ahora, cada noche supone una nueva aventura para nuestro pequeño amigo, y cada noche se mete en la cama con renovada ilusión.

El bosque de champiñones



Paraliza a los enemigos lanzándoles caramelos...

El bosque de champiñones es la primera excursión nocturna de Nemo. Contando sólo con una bolsa de caramelos como toda protección, tendrá que adentrarse en el bosque lleno de champiñones gigantes y enemigos, y habrá de encontrar las llaves escondidas por todo el nivel. Estas llaves resultan esenciales, ya que abren las puertas del sueño.



Pasa las cataratas con saltos precisos.

El primer personaje al que encuentra Nemo es a Flip, que le da ciertos consejos amistosos que le ayudarán en su camino. Utiliza los champiñones gigantes para llegar a las zonas más altas del nivel, donde se encuentran algunas de las llaves. Si tienes que saltar muy alto, encuentra una rana y dale caramelos. Una vez que hayas cogido las llaves, baja hasta el suelo y busca al topo. El topo te permitirá llegar hasta las llaves situadas bajo tierra. Además, convirtiéndote en topo podrás encontrar un pasadizo secreto, donde se halla una vida extra.



La agilidad de la rana resulta muy útil.



Salta sobre los enemigos para derrotarlos.

Ahora busca a la rana en el jardín subterráneo, lo que te permitirá pasar las cataratas. Una vez de vuelta en la superficie, utiliza la rana o el lagarto para llegar hasta la llave final, que se encuentra encima de las cataratas. Ya es hora de llegar al final del nivel y a la puerta del despertar.



Cava todo lo profundo que puedas para hallar objetos útiles.

El jardín de flores

¡La facultad de volar es algo maravilloso!

Puede que este jardín te parezca un lugar pacífico y agradable, pero hay gran cantidad de peligros que Nemo tendrá que sortear si quiere llegar sano y salvo al final. Algunos enemigos a los que no ha visto nunca antes aparecerán entre las plantas y las flores del jardín, pero pensando friamente y ayudándose con los caramelos, Nemo saldrá de esta.

Cuando llegues a la primera zona de agua sumérgete en ella y nada hasta el fondo. Allí encontrarás a Oompi, que te dará unos cuantos trucos para completar el nivel.

Una vez de vuelta en el juego, tendrás que trepar por el árbol gigante. En la subida te encontrarás a unas cuantas serpientes que no son precisamente amistosas, pero si Nemo salta sobre sus cabezas no le causarán muchos problemas. Cuando veas al gorila, dale caramelos y te subirá al árbol, siempre con cuidado para esquivar las hormigas voladoras y las serpientes. Si eres lo suficientemente rápido, el gorila podrá eliminar por tí a esos enemigos, ya que si no lo hace ellos pueden acabar contigo.

Una vez que llegues al árbol, tendrás que llegar hasta arriba para conseguir la llave y el lagarto que está allí esperando para ayudarte...

Mientras subes al árbol tendrás que tener cuidado con las semillas mortíferas que caen desde arriba. La mejor manera de esquivarlas es quedarte quieto y esperar hasta que caigan hacia tí, y entonces quitarte de enmedio y continuar la subida. Una vez en la cima del árbol, coge la llave y cambia de gorila a lagarto, y entonces baja por el árbol. Vuelve a la izquierda hasta que llegues a la pequeña entrada, e introdúcete por ella. Una vez que te encuentres en la cueva te encontrarás con una abeja, que te permitirá volar si le das caramelos. Coge la llave y sal volando de la cueva, pero asegurándote de descansar de vez en cuando, ya que sólo puedes volar distancias cortas. Coge todas las llaves y encuentra el pequeño lago, que te conducirá a una cueva escondida donde podrás encontrar otra llave y una vida extra. Hay más cosas que ver bajo el agua, lo que podrás comprobar cuando te sumerjas en el siguiente lago, donde encontrarás un pasadizo que te conducirá al área final del nivel.

De vuelta en el jardín, verás un lagarto. Súbete en él y lánzate hacia el último árbol. Utilizando la misma técnica de antes, sube al árbol y coge la última llave, encaminándote después hacia la puerta...



Lánzate a una carrera por el jardín.



¡Cuidado con las serpientes!



Esquiva las semillas mortíferas y consigue las llaves.

Casa de muñecas

En el nivel 3, Nemo se encuentra en la casa de muñecas, donde tiene que coger un tren que la recorre. Hay varios juguetes que son potencialmente peligrosos, y Nemo tendrá que echar mano de toda su agilidad si quiere llegar al final del viaje. Averigua cuáles son las mejores zonas en las que tienes que permanecer si quieres esquivar los peligros que se avecinan.



¡Deja que el tren se ponga en marcha!



Esquiva las púas...

Las profundidades marinas

Para salir bien de este nivel, tendrás que hacerte amigo de ciertos crustáceos, y explorar las profundidades del suelo marino para encontrar todas las llaves, junto con una caverna escondida que te proporcionará una vida extra. Ten cuidado con las zonas de las cavernas que se encuentran llenas de púas, o tendrás un final ciertamente doloroso.

Las excursiones nocturnas de Little Nemo te mantendrán entretenido durante horas. Hay un total de ocho excitantes y divertidas aventuras dentro del juego, compuestas de un divertido juego y algunos personajes nada corrientes. Desde el bosque de champiñón hasta la tierra de las pesadillas, nunca te aburrirás. ¡Sólo asegúrate de que no se te haga muy tarde para irte a la cama!



El cangrejo te permite cavar.



¡Lánzate a la aventura submarina!



Las cavernas son extremadamente precarias.



Nombre: Dinelli Nelusco
País: Italia
Edad: 10
Juegos Favoritos: Knight Rider, Tetris, SMB, Super Off Road.
Máximas puntuaciones: Completar Super Off Road y Duck Tales™.
Hobbies: El mar, los botes y dibujar.
Ambiciones: Ser ingeniero naval.



Nombre: Fernando Fernández Díaz
País: España
Edad: 15
Juegos Favoritos: Super Mario Land, The Simpson, TMHT.
Máximas puntuaciones: Terminar Super Mario Land, TMHT, WWF y The Simpsons.
Hobbies: Jugar con el Game Boy™ y el fútbol.
Ambiciones: Trabajar para Nintendo.



Nombre: Augustin Nancy
País: Francia
Edad: 6
Juegos Favoritos: Zelda 1 y 2, Mega Man 2, SMB 2.
Máximas puntuaciones: Terminé SMB en una hora y Zelda 2 en dos días.
Hobbies: Música y juegos Nintendo.
Ambiciones: Convertirme en estrella de la música.



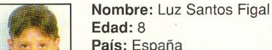
Nombre: Billy Anantha Moerman
País: Holanda
Edad: 12
Juegos Favoritos: WWF, Los Simpson y TMHT 2.
Máximas puntuaciones: Terminar SMB 3, Blue Shadow, Rescue Rangers, y TMHT 2 en 4 días.
Hobbies: Jugar con Nintendo, dibujar, boxear y jugar a los bolos.
Ambiciones: Trabajar para Nintendo, convertirme en piloto y poseer todos los juegos NES del mundo.



Nombre: Stefanie y Cecily Bauer (gemelas)
País: Austria
Edad: 12
Juegos Favoritos: SMB1, 2 y 3, Kid Icarus.
Máximas puntuaciones: Terminar Kid Icarus y Duck Tales™ en tres días.
Hobbies: Jugar con el NES y escribir.
Ambiciones: Trabajar para Nintendo y poseer todos los juegos.



Nombre: Gunther Bruylandt
País: Bélgica
Edad: 10
Juegos Favoritos: TMHT, SMB 1 y 3, Mega Man 2.
Máximas puntuaciones: Terminar SMB 1 sin perder una vida ni utilizar una zona de avance.
Hobbies: El fútbol y jugar con el NES.
Ambiciones: Convertirme en consejero de juegos Nintendo o en entrenador de fútbol.

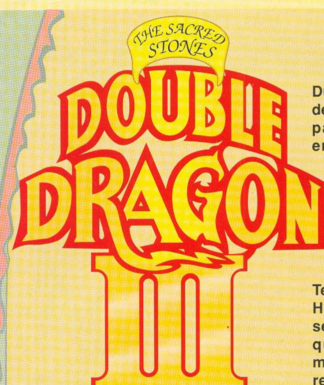


Nombre: Luz Santos Figal
Edad: 8
País: España
Juegos favoritos: SMB 1, 2 y 3, Mega Man 1.
Exitos con el NES: Terminar SMB 1, Megaman 1 y Tetris en el nivel 7.
Hobbies: Patinar, bailar y ver dibujos animados.
Ambiciones: Convertirme en vendedora de juegos Nintendo.



Nombre: Sabine Kaross
País: Suiza
Edad: 11
Juegos Favoritos: SMB1, Probotector, Kid Icarus.
Máximas puntuaciones: Terminar SMB 1.
Hobbies: Jugar con el NES, el cine, el ballet, el tenis de mesa, ¡y el colegio!
Ambiciones: Trabajar con Nintendo.

¡Si quieres ver tu nombre y foto en la mejor revista del mundo, entonces coge lápiz y papel y comienza a escribir! No sólo necesitamos tu nombre y dirección, sino también tus tres juegos favoritos, tus dos mejores puntuaciones (éxitos con el NES), tus hobbies y tus ambiciones en la vida. Mándanos algo gracioso, simpático pero rápido - cuanto antes tengamos tu perfil, más oportunidades tendrás de que salga impreso (¡pero tiene que ser bueno!)



Un año después...

Durante doce meses después de que Jimmy y Billy Lee derrotaran a los guerreros Black Shadow, todo estuvo en paz. Los hermanos se concentraron en su entrenamiento, mejorando su técnica y jurando no utilizarla nunca excepto en circunstancias extremas, donde la autodefensa fuera inevitable. Desgraciadamente, estas "circunstancias extremas" acaban de hacer su aparición, ya que Marion ha sido secuestrada una vez más, y sólo los Double Dragon pueden salvarla.

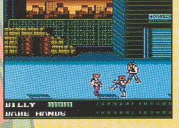
Tendrán que unir sus fuerzas a las de un adivino llamado Hiruko, y encontrar las tres piedras sagradas que los secuestradores exigen como rescate. ¡El problema es que estas piedras se encuentran dispersas por el mundo, de modo que cálzate unas buenas botas y resucita tus artes marciales para que puedas unirte a Billy y Jimmy en la aventura más excitante que hayan vivido nunca!

Nuevos movimientos

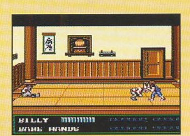
Los guerreros Double Dragon disponen de una asombrosa variedad de movimientos, algunos de los cuales han perfeccionado a lo largo de años de experiencia, y otros que les resultan nuevos para esta aventura.



Puñetazo



Patada



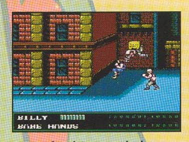
Golpe de codo



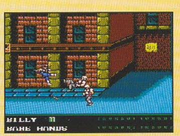
Patada con salto



Golpe de rodilla



Asalto por el aire



Patada con giro

Acción para dos jugadores

"Double Dragon III" permite que juegue un solo jugador o dos jugadores simultáneamente. ¡Existe incluso una opción que te permite luchar contra el otro jugador, aunque si eso ocurre no intentes ir demasiado lejos! Una de las ventajas de que haya dos jugadores en pantalla simultáneamente es que puedes llevar a cabo un ataque doble, ya que uno de ellos puede lanzar al otro a los enemigos que se acerquen. ¡Esto resulta más devastador incluso que la lucha normal!

Avances

Nivel 1 -



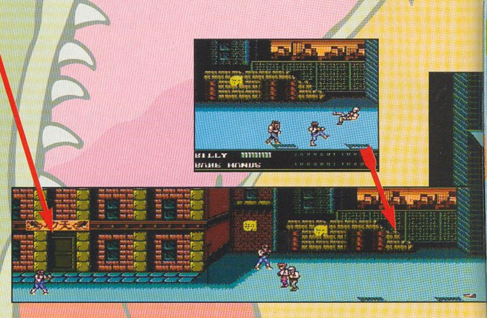


El camino

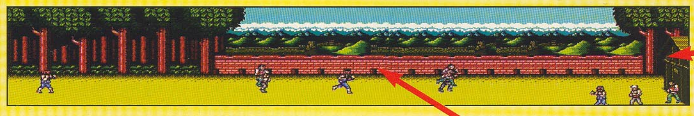
La dificultad se incrementa aquí, ya que los enemigos se presentan de dos en dos. La mejor táctica es correr hacia el extremo de la derecha, y entonces darte la vuelta y derrotarlos con patadas con salto y ataques ciclón. Tendrás que acabar con un buen número de enemigos, de modo que permanece alerta y no te acerques mucho para pelear — ¡las patadas resultan mucho más efectivas! Puede que algunos de tus enemigos dejen caer armas, en cuyo caso tendrás que acercarte, pero no te confíes ni les des la espalda.

El dojo

¡Aquí es donde comienza la acción! Tu amigo Brett ya ha sido asaltado en el dojo, y ahora los mismos desconocidos intentan hacer lo mismo contigo. Utiliza una combinación de patadas con salto y puñetazos para librarte de todo lo que va a venirte encima, teniendo cuidado de no perder demasiada energía, ya que aún te queda mucho camino por recorrer. Una vez que los hayas derrotado a todos, practica algunos de los ataques más complicados. ¡Pero no te quedes rezagado durante mucho tiempo, ya que hay una dama esperando a que la rescates!



Nivel 2 - China



La Gran Muralla

Con el espectacular decorado de la Gran Muralla china, tendrás que poner a prueba todos tus conocimientos y habilidades para librar un nuevo combate. Los luchadores chinos se unen a sus compañeros occidentales en un intento de poner fin a tu heroica lucha. Coge el sai que dejen caer tus adversarios orientales, ya que resulta muy efectivo para acabar con ellos.





LOS NUEVOS LANZAMIENTOS

Muchos de vosotros os ponéis a menudo en contacto con el Club para preguntar sobre las novedades que van a lanzarse al mercado para vuestro NES. Esta vez, nos hemos adelantado a vosotros, presentándoos los nuevos títulos que vais a poder encontrar en la tienda de ahora en adelante. Dos de ellos, "Hyper Soccer" y "Road Fighter" ya aparecen comentados en otras páginas de la revista, por lo que no nos extenderemos mucho con ellos. Otros ya los habréis podido ver en vuestros establecimientos habituales, aunque no está de más que les echemos un vistazo en profundidad. Y por último, os presentamos la novedad más importante del mes, lo que todos estábais esperando: "Crackout".

CRACKOUT

Estás ante uno de los nuevos lanzamientos de PALCOM, el cartucho CRACKOUT para tu Nintendo Entertainment System. Se trata de uno de los mejores juegos de acción disponibles ahora mismo en el mercado, y que estamos seguros te hará pasar horas y horas pegado a la pantalla.

Estamos en el año 30XX. Los seres humanos han agotado la totalidad de las reservas de metal existentes en la Tierra, de modo que han tenido que viajar al espacio para encontrar más metal que asegure su supervivencia. Encuentran un planeta muy rico en minerales, pero cuyo aire es irrespirable. De modo que utilizan toda la tecnología de que disponen para construir un sistema de aire respirable por computadora, se quedan a vivir allí, y nombran a su nuevo hogar "planeta Selim".

Pasan varias décadas sin problemas. Pero hay alguien espiando el planeta. Los alienígenas que lo espían descubren un fallo en la computadora central y se infiltran.

La computadora está programada para auto-destruirse si alguna vez fallara su control. Los alienígenas bombardean la computadora con información falsa para confundir sus circuitos, activando así el sistema de auto-destrucción. Inmediatamente los habitantes del planeta Selim descubren lo que ha ocurrido, y recurren a la Patrulla Planetaria para que les ayude.

Sólo hay un modo de desactivar el sistema de auto-destrucción. Hay que introducir en la computadora una clave compuesta por 14 letras de un teclado secreto. Pero las letras de este teclado se encuentran escondidas en las paredes de distintas pantallas. Tu misión consiste en desactivar el sistema de auto-destrucción. Te colocas a los mandos del "Guerrero Rojo", y, con tu única arma, una bola de energía, tendrás que entrar en los sistemas de defensa de la computadora, pasar a los alienígenas enemigos, y encontrar rápidamente las letras.

¡El planeta Selim depende de tí! ¿Te sientes capaz de llevar a cabo esta arriesgada misión y salvar a toda la población de una destrucción segura? ¡Hablaremos de ello en futuros números de la revista!

KONAMI HYPER SOCCER

Nos complace presentarte este nuevo juego sobre el deporte rey: el fútbol. Te encuentras frente a uno de los juegos de fútbol más completos que existen hasta el momento: HYPER SOCCER de KONAMI. Este juego de fútbol contiene mucho más de lo que parece: pases con y sin balón, pases en corto, en largo, zancadillas, cabezazos, saques de esquina y de banda, así como combinaciones de varios movimientos simultáneos. Puedes efectuar seis clases diferentes de disparos, seleccionar equipos para que compitan entre sí, retar a un amigo o jugar contra la computadora. Cuentas incluso con la posibilidad de contemplar cómo la computadora maneja ambos equipos. En caso de empate, puedes efectuar una tanda de penalties. Puedes elegir tu equipo entre 24 selecciones diferentes, y dar al equipo la forma que quieras.

Planea tu estrategia antes de comenzar el juego y establece tu formación. Y no te preocupes si al final de los 90 minutos de juego se produce un empate: el juego cuenta con la opción de los lanzamientos desde el punto de penalty.

En cuanto a la opción de competición, plato fuerte del juego, está constituida en forma de liga, del siguiente modo: tendrás que jugar una serie de 8 partidos; si vences en todos ellos, pasarás a la ronda final (12 partidos en total). Es entonces cuando hace su aparición otro de los rasgos característicos de este juego: su opción de clave. Al terminar un partido aparecerá en pantalla una clave de 16 letras. Introduce la clave en la pantalla de clave la próxima vez que quieras jugar, y podrás seguir disputando el campeonato donde lo dejaste.

La victoria depende de tu habilidad... y de un poco de suerte. Pero sobre todo, depende de tus habilidades como entrenador, desde la formación del equipo y su colocación en el campo hasta la estrategia de juego a seguir. ¿Crees que lograrás llegar a la final? ¡En el Club Nintendo estamos contigo!

Pero esto no e que ya conoc anteriores rep disponibles en no está de más a ciertos ca relativamente mercado españ hablarte de "Th Rad", "Super South" y "Track

ROAD FIGHTER™

Y de nuevo, PALCOM nos sorprende con este fenomenal cartucho, novedad absoluta del mes: "ROAD FIGHTER". ¡Entra en el mundo de las carreras automovilísticas de la mano de este juego para tu NES, y consigue la gloria que te espera en la línea de meta! Necesitarás todo tu valor si quieres tomar parte en esta lucha sin cuartel, ya que encontrarás vehículos co-participantes en la carrera, que harán todo lo que esté en su mano (¿o debería decir en su volante?) para que no logres llegar a la línea de meta, o que al menos no lo hagas en primer lugar.

Y si quieres saber algo más sobre este magnífico cartucho de PALCOM, en este mismo número de la revista Club Nintendo podrás encontrar un amplio reportaje sobre este juego. Pero no creas que aquí acaba todo; por el contrario, aquí en el Club pensamos seguirle la pista muy de cerca. ¡Te lo recomendamos!

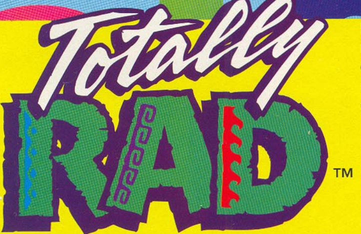
todo. Aunque sabemos éis estos juegos por rtajes, y que ya están vuestra tienda habitual, que echemos un vistazo rtuchos que llevan poco tiempo en el l. En concreto, vamos a e Chessmaster", "Totally Spy Hunter", "North & & Field in Barcelona".

SUPER SPY HUNTER

En el año 2.525, la ONU es el objetivo principal de un ataque por parte de un grupo terrorista llamado X, que intenta desestabilizar la defensa mundial y acabar con los gobiernos aliados. Para este ataque, X está preparando una nueva arma cuyo poder resulta una incógnita hasta el momento. Todos los espías enviados por la CIA han fracasado hasta el momento, todos menos SSH, Super Spy Hunter. Este ha sido enviado por la CIA como última esperanza para mantener la paz mundial y rescatar a todos los agentes anteriormente enviados.

De todos modos, no te encuentras solo ante el peligro. Cuentas con dos tipos de vehículos de armamento, los rojos y los azules, que te proporcionan energía y objetos de ataque. No dejes pasar ninguno de estos vehículos, o te arrepentirás más tarde.

En cuanto a las misiones que tendrás que llevar a cabo, hay un total de seis, entre las que se encuentran el desierto, la zona de minas, el asalto por tierra y aire y la fábrica de armas. ¿Que es una misión muy dura? ¡Estamos de acuerdo! Por eso, sólo SSH, o sea tú, eres capaz de salir bien de ella. ¡Eso esperamos!



Jake, su novia Allison y el mago Zebediah constituyen los personajes centrales de esta historia. Pero el verdadero protagonista del juego es el malvado Edogy, un personaje que vive bajo tierra y que, a través del control de la mente, pretende dominar el mundo y sus habitantes. Para "conocer al enemigo", Edogy ha secuestrado a Allison y a su padre. De modo que Jake y el mago Zebediah tendrán que aventurarse bajo tierra para intentar rescatar a ambos utilizando la magia de que disponen.

Para lograr su objetivo tendrán que atravesar los cinco niveles de juego, valiéndose de un total de 12 poderes mágicos. Entre estos niveles encontrarás un parque de atracciones, las alcantarillas, el circo, un bosque, el centro de la tierra, unas cuevas subterráneas, y unas cataratas, hasta llegar finalmente al palacio de Edogy. Pero los poderes con que cuentas no son ilimitados, de modo que tendrás que utilizarlos con mucha precaución si no quieres tener que enfrentarte a Edogy sin otras armas que la suerte y la esperanza de que Edogy no te vea. ¡Mucha suerte, compañero!

NORTH & SOUTH

¿Te gustaría aprenderte toda la lección de historia de mañana jugando con tu NES? ¡Ahora tienes la oportunidad! Con "North & South" podrás revivir la histórica guerra civil americana. Las estrategias de ambos bandos se han simulado perfectamente, de modo que elige si quieres enrolarte en la Unión o en la Confederación y entra en el fragor de la batalla.

Puedes elegir el nivel de dificultad, tu graduación dentro del ejército, el año en el que te encuentres, una batalla en concreto dentro de ese año, e incluso la ayuda que puedan prestarte indios y mejicanos.

Desplaza tus tropas para conquistar Norteamérica estado por estado, y ganar la guerra. Rodea al enemigo, ataca sus tropas y hazte con los fuertes valiéndote de cañones, caballería e infantería. ¡Con "North & South", ganar la guerra es cosa de niños!

TRACK & FIELD IN BARCELONA

¡1992, año olímpico! ¿Estás en forma? ¡Ahora tienes ocasión de comprobarlo con este juego de KEMCO, "Track & Field in Barcelona"! Ocho difíciles pruebas te aguardan: 100 metros lisos, salto de longitud, 110 metros vallas, lanzamiento de jabalina, tiro al blanco, salto triple, tiro con arco y salto de altura. No hay descansos, ni entrenadores que cuiden de tu forma física, tan sólo tú puedes llegar al podio.

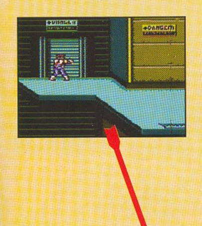
De modo que mentalízate. Escoge la prueba y el nivel de competición que quieras dentro de cualquier prueba. Entonces escucha los gritos de la multitud, concéntrate, y lánzate a por el oro, la plata o el bronce. ¡O al menos que no resultes eliminado!



¡Te presentamos a Chessmaster, el juego de ajedrez que más te hará pensar! Se trata del contrincante perfecto, que a su vez te enseñará estrategias y movimientos que te ayudarán a mejorar tu juego y (¿quién sabe?) quizá llegar a ganar un día a la propia computadora. Y si no sabes jugar al ajedrez, esto no constituye un obstáculo para que disfrutes de este cartucho: el propio Chessmaster te enseña las reglas básicas del juego.

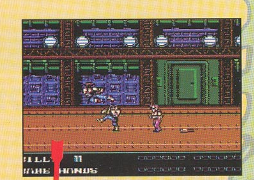
Te encuentras, además, con el juego de ajedrez de ordenador más completo del mundo: 16 niveles de principiante a maestro, opción de aprendizaje en la que aparecen todos los movimientos posibles, opción de mate, ventana de piezas comidas, y un registro de más de 160.000 movimientos avalan el éxito de este juego de Nintendo. ¿Te atreves con él?

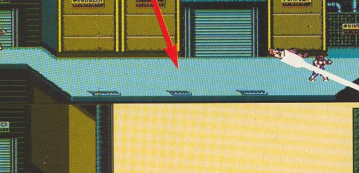
de Billy... E.E.U.U.

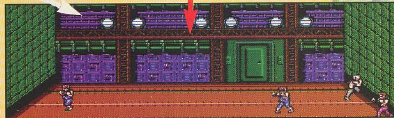


Lucha en los tejados

Una vez terminada la lucha, coge el ascensor hasta los tejados. Aléjate rápidamente del borde, haciendo retroceder a los enemigos con una serie de patadas con salto, y entonces intenta arrojarlos al vacío con patadas ciclón y asaltos.







Pelea en el almacén

Se acerca el final...

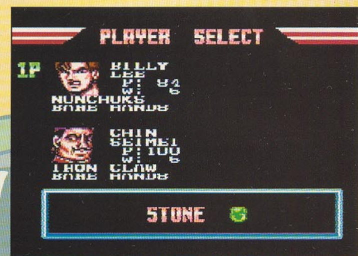
¡Sólo unos cuantos enemigos se interponen entre tú y China, pero no van a dejarte pasar sin plantarte cara! Si sobrevives a la primera oleada de ataques, aparecerá en escena un enorme guerrero equipado con una cazadora de pinchos. Tendrás que emplearte a fondo para luchar contra él — empieza con una patada con salto y continúa con patadas normales para conseguir el mejor resultado. Manténte lejos de sus ataques con saltos, o acabará con todas tus posibilidades de continuar...



Acción en la cabaña...

Encontrarás un inesperado aliado en la cabaña, pero antes tendrás que luchar contra sus inhóspitos habitantes. Sólo una vez que hayan sido derrotados podrá Chin identificarse. Antes de que se una a tí, o te dé una de las piedras, tendrás que luchar contra él. No resulta muy difícil de derrotar si cronometras bien las patadas, aunque te llevará algún tiempo. Cuando finalmente le derrotes, se unirá a tí en tu viaje a Japón...





Otros personajes

Tal y como acabas de leer, podrás hacer que tus viejos enemigos se unan a tí en tu búsqueda. Podrás utilizar estos personajes en vez de Billy o Jimmy si así lo prefieres, pero en tal caso tendrás que perfeccionar sus movimientos. Chin, el primer personaje, es un experto en kung-fu, y por tanto puede lanzar devastadoras patadas dobles y puñetazos. Ranzou, que aparece más tarde en el juego, es capaz de manejar la espada como nadie, mientras que también puede lanzar patadas a la rodilla y ataques por sorpresa.

El viaje continúa...

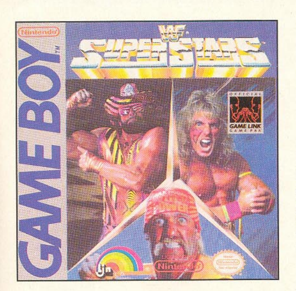
El viaje alrededor del mundo de Billy está muy lejos de acabarse. Una vez que acabe con los ninjas de Japón viajará hasta Italia, donde le esperan algunos de los guerreros más fieros a los que se haya enfrentado nunca. Si sobrevive a Roma se encaminará a Egipto, pero no te molestes en coger la cámara de fotos — ¡esto no va a ser una gira turística! Marion está en algún lugar de la ruinas, pero hay un verdadero ejército enemigo al que tendrás que derrotar si quieres llegar hasta ella...



La anterior historia de Double Dragon

El original “Double Dragon” se basa en el clásico éxito arcade. En éste, Billy Lee luchó contra su hermano, líder de la temible banda de los Guerreros Negros, que tenía secuestrada a Marion. Además del juego normal, había una opción en la cual podías pelear con un amigo en una rápida y frenética lucha.

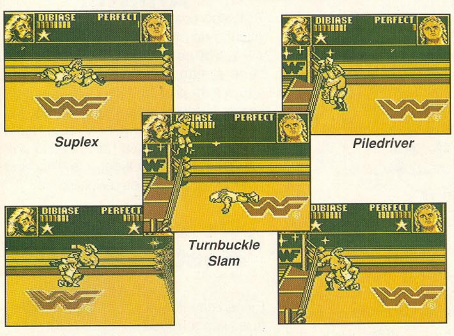
“Double Dragon II” contempló la unión de los dos hermanos para luchar contra los guerreros Black Shadow. ¡La acción simultánea de dos jugadores y la gran cantidad de misiones diferentes son las principales características de este gran juego!



¡El Deporte Favorito de América LLega a Game Boy™!

¡Prepárate para lo último en lucha libre con el título deportivo de Game Boy™, "WWF Superstars"! ¡Escoge entre cinco luchadores mundialmente renombrados y sube al ring para afrontar un intenso combate que realmente hará subir tu adrenalina!

Las Maniobras



Suplex

Piledriver

Turnbuckle Slam

Dropkick

Headlock

Los Aspirantes

Hulk Hogan - Con sus poderosos ganchos y dinámicos golpes, ¡no hay duda de que Hulkster es el luchador de más éxito de todos los tiempos!

The Ultimate Warrior - ¡La danza de guerra del Warrior es casi tan espectacular como su lucha!

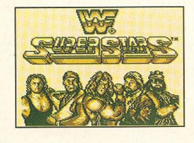
Mach King Randy Savage - ¡Un verdadero veterano del ring, Savage es un oponente formidable!

Million Dollar Man - ¡Dicen que el dinero no lo compra todo, pero hace mucho por Ted DeBiase!

Mr Perfect - La arrogancia de Mr Perfect desconcierta a sus oponentes tanto como sus rodillazos y otras maniobras.

Guasa Precombate

¡La competición es tan fiera que el combae viene precedido de una guerra de palabras que intensifica las emociones e incrementa las ardientes intenciones de todos y cada uno de los luchadores! ¡Si quieres ser coronado campeón necesitarás medirte con todos los que vengan, y eso incluye también decir alguna impertinencia!

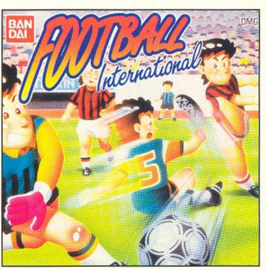


Y el Ganador Es...

"WWF Superstars" recrea con autenticidad el mundo del "deporte-espectáculo", mientras ofrece también un clásico juego de lucha con numerosas maniobras y acción emocionante. ¡Y si la oposición del juego no es suficiente siempre puedes jugar contra un amigo para conseguir una rivalidad incluso superior!

Sensacional Acción Futbolística

Más emociones para participar en esta nueva copa de Europa, siendo esta vez Game Boy™ el encargado de llevar a cabo las simulaciones del juego preferido de la nación. Una novedosa visualización aérea junto a un desafiante oponente hacen que uno no pueda perderse este partido de fútbol.

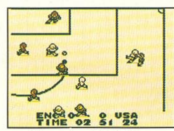


Un Juego de Dos Mitades...

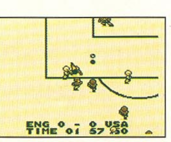
"Football International" contiene muchos de los elementos del fútbol normal. Puedes elegir tu equipo, seleccionar un periodo de tiempo razonable y realista para cada mitad y llevar a cabo, básicamente, muchas de las jugadas que tus héroes de este deporte realizan - correr, centar, disparar e incluso rematar de cabeza. Para añadir autenticidad también puedes revolcarte dramáticamente por el suelo agarrándote a tu pie cuando un oponente está a distancia de patada. Evidentemente puedes levantarte tan pronto como te encuentres satisfecho con tu actuación dramática de manera que puedas lanzar la falta.



Tirar desde un ángulo hacia la esquina opuesta de la porteria...



Cruzar la pelota hacia un delantero que viene...



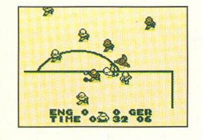
Arrojarte tu mismo hacia una pelota cruzada...

¡Vete al oculista, Arbitro!

El fútbol, como todos sabemos, es un deporte de caballeros jugado por gente dura. Por eso, "Football International" tiene a mano un árbitro con vista de águila para pitar las faltas y los fuera de juego. Al equipo contrario se le ofrece el lanzamiento de una falta cuando el àarbito decide que se ha cometido una infracción, y no hay lugar a la discusión porque su decisión es definitiva.

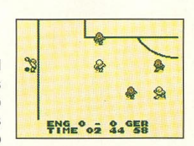
No se Termina Hasta el Pitido Final

Evidentemente el propósito es llevar a tu equipo a la victoria, que se consigue marcando más goles que el contrario. Depositar la pelota en la red no es tan fácil como parece, aunque hay unas cuantas maniobras especiales que te darán una oportunidad o dos...



Creen que Todo se ha Terminado... ¡ Ahora Sí!

"Football International" ha interpretado con éxito el juego del fútbol en Game Boy™. Intensos partidos llenos de emocionante acción y diversión sin freno hacen de él una necesidad para todos los amantes del fútbol. Existe también la posibilidad de juego entre dos jugadores así como un campeonato del mundo que pondrá prueba las habilidades del jugador más experimentado. ¡No te lo pierdas!

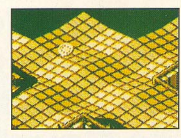




Alboroto de Laberinto

Prepárate a pasártelo bien con la increíble conversión de arcade. "Marble Madness". Gráficos sorprendentes y un juego rápido y frenético hacen de éste un clásico.

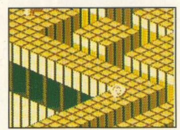
El objetivo del juego es simplemente guiar tu resistente canica a través de muchos laberintos, evitando las trampas por el camino y ¡poniendo tus cinco sentidos en no caerte por el borde!



Nivel Uno - ¡Te facilita la entrada en el juego!



¡Ojo con la trampa que está cerca del final!



¡Intenta subirte en la ola para atajar!

Peligros y Trampas

Cada laberinto contiene terrenos arriesgados y está lleno de trampas que han sido puestas para desiviarte de tu rumbo ¡por supuesto! ¡Las maniobras hábiles y los reflejos rápidos constituyen los requisitos básicos si quieres sobrevivir.

Los peligros no son tu único problema. ¡También hay un estricto límite de tiempo que, si no se sobrepasa tendrá como consecuencia la pérdida de una vida!

"Marble Madness" no es sólo un escaparate de fantásticos gráficos, es también un juego brillante. ¡Hay también un modo Game Link™ para incluso mayor diversión!

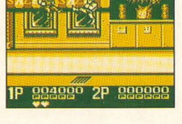


Billy's Back



Una vez que el fantástico duo de "Double Dragon" acabó tan rápidamente con la amenaza que suponía la banda de los Black Shadow, la paz volvió a sus vidas. Se unieron a un pacífico grupo llamado los Escorpiones y siguieron viviendo en este ambiente de paz y armonía. Sin embargo, todo esto ocurrió antes de que Billy (o sea, tú) fuera acusado de asesinato, y ahora todo el grupo se ha vuelto contra él.





Diez peligrosísimas misiones te esperan en tu intento de probar tu inocencia. La banda ha colocado a sus miembros mejor entrenados a lo largo de toda la calle, esperando atraparte y colocarte frente al jurado. Para defenderte, dispones de una serie de movimientos tales como patadas por alto, golpes a las rodillas y ganchos a la mandíbula, pero ten cuidado — ¡tus viejos amigos no se han metido en esto sólo para pasar el rato!

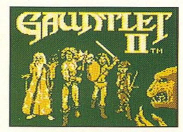
"Double Dragon II" incorpora todos los ingredientes de un clásico. ¡Gráficos claros y ajustados, gran cantidad de movimientos más una opción de dos jugadores convierten a este juego en otro de los grandes para tu Game Boy™!

¿Puedes Sobrevivir al Desafío de Gauntlet?

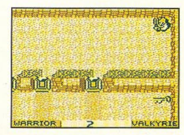
El fulminante éxito arcade y de NES está ahora disponible en espléndido mono-cromo, ¡ofre-ciendo todas las emociones y sen-saciones del original!

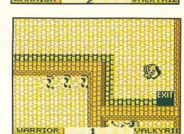


Elige a tu héroe entre los cuatro robustos luchadores que aparecían en las otras versiones de este clásico juego. Cada uno posee diferentes habilidades y para juegos de un sólo jugador es probablemente mejor elegir un personaje equilibrado, que sea experto tanto en las armas como en la magia, como Valkyrie o Elf, en vez de uno especializado en un área concreta, como Warrior o Wizard.



Más de cien laberintos llenos de demonios te esperan, conteniendo cada uno de ellos tesoros secretos y poderosos artículos mágicos. El objetivo en cada uno de ellos es encontrar la salida, pero antes habrá que sortear innumeralbes obstáculos...



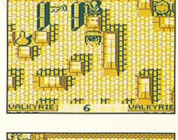


¡Tú te quedas!

Uno de los numerosos aspectos que hacen que "Gauntlet II" sea tan atractivo es la diversidad y variedad de monstruos. A los fantasmas corrientes, "lobbers" y "grunts" se les unen demonios que echan fuego por la boca, brujos invisibles y "IT" ¡que hará que todos los monstruos vayan hacia tí si te toca! Muchos de los monstruos proceden de generadores de monstruos - ¡es una buena idea eliminar éstos tan pronto como sea posible!

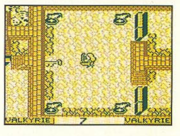
Artículos y Artefactos

Tu personaje posee un marcador de energia que se reduce con cada golpe. Para reponer tu energía busca comida, ¡pero ten cuidado de no dispararle! También se pueden encontrar muchos artículos mágicos. Las pócimas destuyen a los monstruos que tengas alrededor, la cantidad dependerá de tus habilidades mágicas. Además se puede disponer de potenciadores, incluyendo armadura extra, velocidad extra, super disparos, invulnerabilidad, disparos deflectivos ¡y mucho más! Una de las cosas bonitas de este juego es cuando consigues recoger un objeto, los resultados se anuncian verbalmente (¡un logro considerable!).



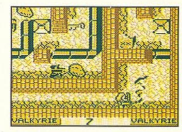
Trampas y Transportadores

Sin embargo no todo es estupendo y de color de rosa. ¡En los últimos niveles de "Gauntlet II" son abundantes las trampas destructoras de energía y la pácima venenosa, además que los transportadores y las salidas falsas también se han incluido para confundirte!



Afrontar el Reto...

"Gauntlet II" no es sólo técnicamente increible, también es un juego muy adictivo y entretenido. ¡Merece la pena echarle un vistazo!



¡Exicitante Ghost Gobbling!

Titulos clásicos arcade anteriores a la era Mario Bros están haciendo ahora apariciones regulares en Game Boy™ ; ninguno de ellos influyente o popular como el eterno "Pacman".

La linea argumental, igual que el concepto, es sencilla pero eficaz. Eres la bola Pacman y debes engullir todas las píldoras de la pantalla y evitar, a la vez, los ataques de los despiadados fantasmas. Hay cuatro píldoras de energia per medio de las cuales Pacman puede comerse a los fantasmas, eso si dentro de un corto espacio de tiempo.

Es una idea sencilla, pero sigue siendo irresistible incluso después de tantos años. Empieza a un ritmo tranquilo, y se anima lo suficiente como para poner a prueba incluso al jugador más experimentado.

La versión de Game Boy™ te permite ver la acción en primer plano, de manera que la pantalla se desplaza en vez de permanecer estacionaria como en el original. Considerándolo todo, ¡una refinada versión, fácil de jugar, que deleitará a los jugadores de todas las edades!

Guerra bacteriológia portátil

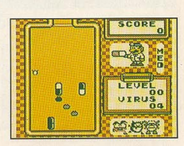


Tenemos ahora a tu disposición más guerra de gérmenes y más vigilantes vitamínicos, ¡esta vez bajo el poder portátil de Game Boy™ ! "Dr. Mario" es en muchos aspectos similar a "Tetris", excepto en que, en vez de formar lineas, debes destruir los gérmenes de la pantalla cubriéndolos, bien horizontalmente o bien verticalmente, con tres vitaminas. Estas vitaminas necesitan ser de la misma tonalidad que los gérmenes, y, con tal número de enemigos, ¡estarás metido en una auténtica pelea!

Existen unas cuantas técnicas especiales que te ayudarán en tu guerra contra la enfermedad. Puedes alinear las vitaminas de manera que cuando una línea de cuatro es dispersada, como resultado, otra será destruída. Es incluso posible destruir tres o hasta cuatro de una vez, pero hace falta mucha práctica antes de poder ejecutar con éxito una operación tal.

"Dr. Mario" presenta también una modalidad con dos jugadores, donde se produce una batalla entre dos siendo el ganador el que limpia primero su pantalla. Si consigues múltiples lineas entonces caerán vitaminas extra en la pantalla de tu oponente. Si las vitaminas desbordan el borde superior, en cualquier variación del juego quiere decir que se ha terminado tu juego. Tiene diferentes niveles de dificultad y es un juego muy adictivo. ¡Vale la pena jugar con "Dr. Mario"!





MISSION: IMPOSSIBLE™

El segundo de nuestros mapas especiales se refiere a "Mission Impossible" de Palcom, un título ciertamente apropiado! Continuamos desde el mapa que apareció en el número 1/92...

NIVEL 1-3 LA PLANTA DE ENERGIA

Tendrás que apagar unos cuantos interruptores en esta sección. Desde el principio, encamínate hacia la parte inferior derecha, donde hallarás unas escaleras. Sube por ellas, avanza con cuidado hacia la derecha y apaga el interruptor del fluido. Sube las escaleras hacia el sur y ve hacia la parte superior derecha, de modo que puedas apagar el interruptor de corriente eléctrica; avanza después hacia la parte inferior izquierda y apaga el interruptor del guerrero robot.

Vuelve a la sección inicial, dirígete hacia el norte y sal por la puerta este situada en la parte superior. Ahora simplemente sal por la puerta que te conducirá a Venecia.

Comienzo
Información
Información
Trampa de agua
A Venecia
Control- necesitas un pase
Interruptor de corriente
Interruptor de corriente eléctrica
Interruptor del guerrero robot

Ollas a presión - ¡Puede que el vapor te parezca inofensivo, pero puede ser verdaderamente perjudicial para tu salud! Pásalas lo más rápido que puedas.

Rayos láser - Ten mucho cuidado con ellos, y, cuando se desconecten momentáneamente, pásalos corriendo. ¡Ten paciencia y esquívalos de uno en uno!

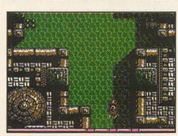
Artificieros - Intentarán volarte para acabar contigo. De nuevo vigila la dirección que toman, y esquívalos dependiendo de lo que hagan ellos.

Lanzallamas -
Estos muchachos suponen un serio peligro en este nivel. ¡Tendrás que valerte únicamente de tus pies para esquivarlos!

Espías robot - Necesitas esquivarlos, ya que si no todo el sistema de seguridad se pondrá en alerta. Si esto ocurre, lo harán en forma de Iron Claws - utiliza bombas para deshacerte de ellos.

Clave
- Robot
- Cadena
- Cámaras espía
- Caja de fusibles
- Escalones
- Puerta
- Cerradura
- Estatua
- Bloque
- Bloque
- Bloque
- Bloque
- Control
- Laser
- Agua
- Ventilador
- Abismo
- Plataforma en movimiento
- Corriente eléctrica

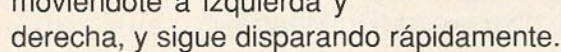


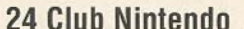


NIVEL 2 VENECIA



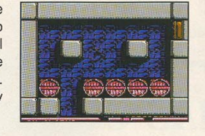
¡Los únicos trucos válidos para los canales son moverte rápido y disparar! Si llegas a una rampa, ten cuidado dónde aterrizas. Cuando llegues al helicóptero, sigue moviéndote a izquierda y derecha, y sigue disparando rápidamente.

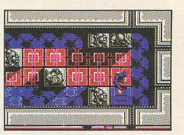


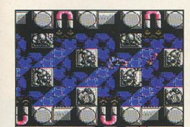


NIVEL 3 - EL TEMPLO DE LA ESFINGE

¡Se trata de uno de los niveles más duros de "Mission Impossible", con gran número de retos! Lo primero que tienes que hacer es desconectar el interruptor norte de la primera sección, que hará que todos los enemigos de este piso resulten destruidos. Ahora avanza hacia el este, por el hall de estatuas, y destruye la estatua situada al final.







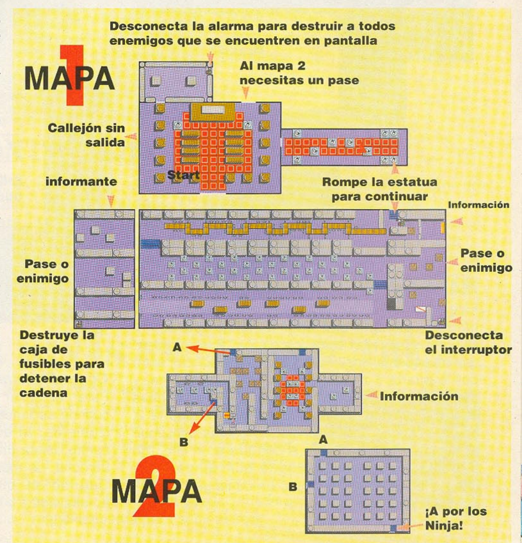
Ahora tienes que luchar con los robots que aparecen vivos en varios intervalos. Ve hacia las escaleras y súbelas. Utiliza a Nicholas con un disfraz cuando llegues al siguiente nivel y destruye a los dos primeros guardias. Al avanzar hacia la derecha utiliza los boomerangs, que se verán afectados por los imanes. Estos ayudarán a que los proyectiles alcancen a los guardias, pero ten cuidado de que no te localicen también a tí. Una vez que tengas el pase, ve al piso inferior y avanza hacia la izquierda. Tendrás que vértelas con varios grupos de robots - ¡sigue nuestro consejo para acabar con ellos, o si no tu misión resultará realmente imposible! Al final de esta sección, destruye la caja de fusibles de la cadena, y vuelve al interruptor de la derecha, desconectándolo para poder pasar. Ahora vuelve a la primera sección...

Esta vez atraviesa la puerta superior y camina hacia la izquierda, esquivando a todos y cada uno de los enemigos lo más cuidadosamente posible. Cuando hayas subido las escaleras te encontrarás con más espías robot. Si te ven y llaman a Iron Claw, utiliza a Grant para huir de ellos - si puedes esquivarlos durante el tiempo suficiente, desaparecerán por sí solos. Coge los alimentos y la munición, y sube las escaleras para mantener el enfrentamiento final con el ninja...

Robots de cadena - Estos monstruos mecánicos te barrerán de la pantalla si te acercas a ellos. Utiliza a Grant para salir corriendo a la primera oportunidad que tengas.

Robots guadaña - El mejor modo de pasarlos es lanzándoles puñetazos. Tan pronto como conectes un buen puñetazo ponte fuera de su alcance, y vuelve a golpearlos. Puede que te lleve algún tiempo, pero es un método más seguro que utilizar bombas.

Ninja - No sólo tienes que destruirlo. sino que también tienes que evitar que el suelo te arrastre al derrumbarse. Utiliza a Nicholas, y avanza en espiral, lanzando boomerangs al ninja tan pronto como aparezca. No puedes destruir a sus imágenes, de modo que concéntrate en el verdadero. ¡¡No olvides que tienes que estar moviéndote todo el tiempo!!





ESPIAS COMO NOSOTROS...

La vida de un agente secreto nunca es fácil, especialmente si se trata de Solid Snake. Tiene que hacer frente a interminables ataques de soldados enemigos, así como trampas y peligros múltiples. ¡Pero ahora va a gozar de cierta ayuda, por cortesía del Club Nintendo!

Rehén
PUERTA 2, Silenciador
Hostage
Alimentos
PUERTA 1
Munición
COMIENZO

Munición (esquina superior derecha)
'Rushing Men'
Tanque de Oxigeno (esquina superior derecha)
Ascensor
PRIMERA PLANTA
Explosivos Plásticos (esquina superior izquierda)
Información
Ametralladora (esquina inferior Derecha)

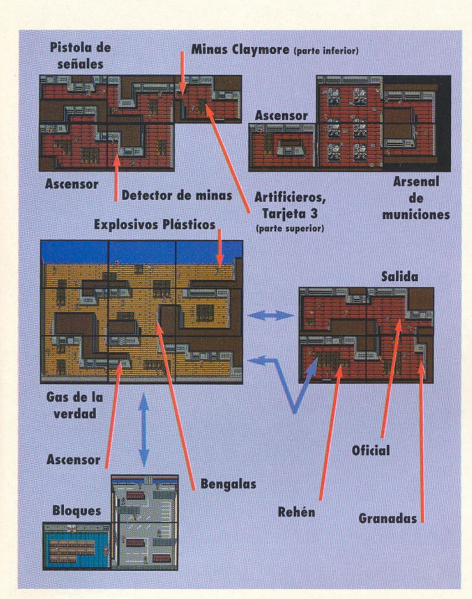
Gas
DE LA PUERTA 2
DE LA PUERTA 1
PLANTA BAJA
Rehén Oficial
Ascensor
Rehén
Tarjeta 1
Tarjeta 2

MAPA UNO

Este es el mapa que apareció impreso en el último número, excepto que aquí también aparece el segundo piso. ¡Ten cuidado con los "Rushing Men" que aparecen al final! Para entrar en el edificio, entra por la puerta 1 desde la parte inferior derecha, y responde a la llamada. Una vez que te encuentras dentro, consigue la tarjeta 1 y sal por la puerta 2, donde encontrarás el silenciador. Podrás conseguir alimentos y munición extra si derrotas a un enemigo dándole un puñetazo. Puede que tengas que intentarlo varias veces antes de conseguir todo el equipo necesario.

Cómo derrotar a los "Rushing Men"

Para comenzar colócate en el extremo derecho y, cuando se lancen hacia tí, muévete hacia la pared izquierda. Al echarse hacia atrás colócate en el centro, lanza unas cuantas granadas y vuelve a la derecha, de modo que puedas repetir la maniobra. Cuando te quedes sin granadas, utiliza la ametralladora o la pistola.



MAPA 2

Antes de entrar a la nave tendrás que encontrar la puerta moviendo los bloques. Utiliza el cuchillo para abrirla, pero ten paciencia - ¡puede que te lleve algún tiempo!

El silencio es la clave aquí - no hagas ruido, no te enfrentes ni dispares a todo lo que se te ponga por delante, ya que si lo haces tu vida en esta misión será muy, pero que muy corta. Coge las granadas, el gas de la verdad y los explosivos plásticos (necesitarás la pistola de señales antes de poder coger las bengalas), y entonces baja hasta el primer sótano. Aquí podrás conseguir la pistola de señales y minas, y podrás coger alimentos entrando y saliendo de una habitación y acabando con un soldado a base de puños. Probablemente tendrás que intentarlo más de una vez, pero vas a necesitar comida que reponga tu nivel de energía antes de enfrentarte con los artificieros.

LUCHA CONTRA LOS ARTIFICIEROS

Combate al fuego con el fuego, o, en este caso, granadas con las granadas. Sigue moviéndote todo el tiempo, deteniéndote sólo para lanzar una granada al enemigo. Cuando te quedes sin ellas, utiliza explosivos plásticos y colócalos tan cerca como puedas (justo encima) de los artificieros.
Cuando hayas acabado con los tres, atraviesa la puerta de la derecha para conseguir la tarjeta 3, y utiliza esta tarjeta para conseguir el detector de minas. Ahora vuelve a la parte superior de la nave para conseguir bengalas antes de bajar hasta el segundo sótano, donde se encuentra Metal Gear 1. Dirígete hacia el arsenal de municiones y emplea un explosivo plástico para colocar una bomba, volviendo a la salida tan rápido como puedas.

¡ALERTA POR MINAS EN EL NIVEL TRES!

Selecciona el detector de minas, que te permitirá localizar y desactivar las minas. Entonces coge todos los objetos que puedas (¡lo vas a necesitar todo!), y pasa a la pantalla del bunker destructor. Lánzate por el agujero una vez que hayas acabado con el soldado enemigo, y avanza hacia la derecha para atravesar la sección horizontal.

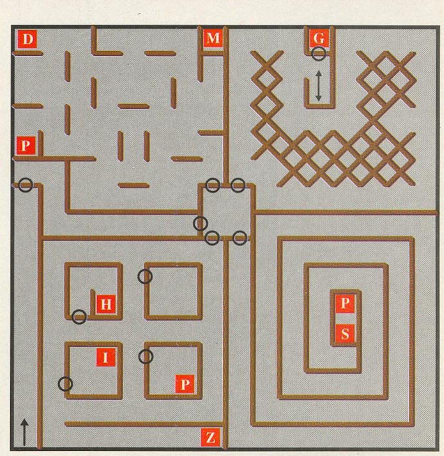
Para destruir los bloques que aparecen en estas secciones, selecciona la ametralladora y los explosivos plásticos. Vuelve a llenar los tanques de oxígeno, y utiliza el ascensor para volver al nivel del suelo. sube por la pantalla y atraviesa la puerta situada a mano izquierda para subir al tren...



Destruye uno de los bunkers

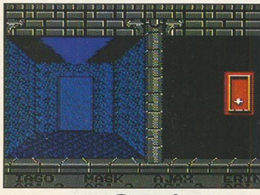
SWORDS and SERPENTS

Este juego es una verdadera epopeya, con infinidad de encuentros y enfrentamientos. Los niveles son enormes, escondiendo sorprendentes tesoros y un amplio espectro de monstruos mágicos...



Recomendaciones

Ya que los magos pueden reponer energía por medio de su magia, es mejor coger dos de ellos y un guerrero y un ladrón.



Objetos y magia

Hay gran cantidad de objetos que hacen más interesante el juego, la mayoría de los cuales son fundamentales para lograr el éxito...

Cristales de rubí - se encuentran en la esquina inferior derecha del nivel 2, tras la puerta cerrada.

Llave de oro - la necesitas para abrir la puerta cerrada. También se encuentra detrás de otra puerta cerrada en el nivel 3, que sólo se abre pulsando tres palancas. Utiliza nuestro mapa como referencia en tu búsqueda.

Hechizo - se encuentra en la esquina superior izquierda del nivel 3.

Escudo de espejo - se encuentra en el centro de la parte superior del nivel 3. Necesitas el hechizo para entrar en la habitación, y éste se encuentra en el nivel 5...

Hechizo de fuerza - se encuentra en la parte superior derecha del nivel 4.

Bruma de la muerte - Parte inferior central del nivel 4.

Para abrir las puertas cerradas del nivel 4 dirígete antes a la parte superior izquierda, después a la parte superior derecha, después a la parte inferior izquierda y finalmente a la parte inferior.

CLAVES DELMAPA

D - Hechizo
P - Palanca
G - Llave de oro
M - Escudo de espejo
H - Herradura
X - Trampa
I - Información
S - Puerta secreta
Z - Tubo zoom
O - Puerta



¡Nos hemos visto literalmente inundados de trucos para los últimos lanzamientos de Game Boy, pero parece que nadie tiene trucos para la NES! Si tienes cualquier truco que quieras enviarnos, sabes que puedes hacerlo a las direcciones habituales tanto de NES como de GAME BOY™ que aparecen en la revista.

Club Nintendo (NES), Spaco S.A., Apartado de Correos 45080, 28080 Madrid.
Club Nintendo (Game Boy™), Erbe Software, S.A. C/Serran0, 240, 28016 Madrid.



Bart Simpson Vs The Space Mutants

Para cambiar el color del pájaro, salta sobre el balcón situado junto a él y lanza una bomba de cereza debajo. ¡Saldrá volando!

Francesco Agnellini
Italia

Power Blade

Claves para distintos niveles...

Sección 2: D67B3930
Sección 3: K5384JD2
Sección 4: 4D8J66BJ
Sección 5: 9BJ19FK4

Rene Huttman
Austria

Burai Fighter Deluxe
(Game Boy™)

¡Introduce la clave HGDM y conseguirás 100 vidas extra!

Mercenary Force
(Game Boy™)

Para comenzar con 50.000 yens, pulsa A, B, Abajo y Select simultáneamente en la pantalla de título.

Bernhard Krenninger
Austria

Super Mario Bros. 2

Desde el principio del mundo 4-3, ten cuidado de no matar a Ostro. En lugar de eso permanece a su derecha y utiliza el huevo que te lance para avanzar.

Gerald Tournier
Francia

Mega Man 2

Aquí tienes un código que te llevará directo al Dr. Wily: A5-B2-B4-C1-C3-C5-D4-D5-E2

Alexandre Le Moule
Francia

Super Mario Bros. 3

Para llegar al final de la mini fortaleza del mundo 3, entra por la sexta puerta de la derecha.

Dominique Deville
Francia

Castlevania
(Game Boy™)

En el mundo 2, al llegar al final de los puentes, baja una pantalla. Utilizando primero la cuerda de la derecha y después la cuerda de la izquierda llegarás a una pantalla con unas escaleras. Sube hasta el cuarto escalón y espera a que aparezca el ojo del enemigo, y golpéalo cuando llegue al tercer escalón. ¡Aparecerá la entrada a una pantalla secreta!

Roland Pais
Francia

Gremlins 2

Aquí tienes todos los códigos:

1-2 BVKF
2-1 DXNH
2-2 CGMW
3-1 NJTD
3-2 ZFPJ
4-1 SHMC
4-2 VLBB
5-1 NXRD

Serge de Goey
Holanda

Nintendo World Cup
(Game Boy™)

Para jugar la semifinal Alemania-Italia, introduce 08613
Para jugar la final Alemania-Argentina, introduce 01662

Ruddy Merchs
Holanda

Top Gun 2

Al final del nivel uno, un gran avión te lanzará bombas. Para destruirlo, tendrás que volar los cuatro reactores.

Cedric Agullo
Francia

Punch Out

Cuando King Hippo sacuda los hombros y abra la boca, golpéale en la cabeza y después lanza golpes continuamente al cuerpo. ¡Utiliza esta técnica hasta que caiga!

Xavier Franquet
Francia

NES

BATMAN

Michael Robertson	3 017 200
Nicolas Vandroogenbroeck	1 320 100
Kristof Vantieghem	952 300
Dries De Love	672 700
Benoit Ballieu	658 600
Olivier Jozeau	409 800
Stephane Bracaval	345 000
Frederic Bouillon	317 300
Andrew Hennuy	154 500

A BOY AND HIS BLOB

Laure Vercruysse	153 150
David Baes	15 263

BUBBLE BOBBLE

Joseph Bordui	2 767 600
Roberto Bonanni	1 907 080
Filippo Manfredi	1 790 000
Thea Smetsers	1 524 200
Caroline De Man	1 516 830
Natalia Castaldini	1 299 000
Christophe Leroy	1 117 780

COBRA TRIANGLE

Gregory Defourny	983 500
Jonathan Giacomelli	479 980

DOUBLE DRAGON

Stephane Bracaval	138 080
Kurt Beyrus	97 650

DOUBLE DRAGON II

Rodrigue Roland	487 120
Ludovic Godefroid	457 350
Michael Braunschmid	284 630
Sebastien Dierickx	162 190
Martijn Pennekamp	151 950
Alessandro Mazzoleni	148 160

DR MARIO

Patrick Chasset	348 800
Francine Ceulemans	135 000
Christelle Charlier	79 480

DUCK HUNT

Arnaud Duchamp	993 500
Andrea Melini	475 500

DUCK TALES™

Marieke Do Groot	18 908 000
Bjorn Bleyens	16 035 000
Elena Favino	14 744 000
Sylvie Peperstraete	13 250 000
Edouardo Sala	13 000 000
Vincenzo Carducci	11 205 000
Michael Feiertag	10 946 000
Simone Pellico	10 350 000
Sebastien Viguie	99 990

GHOSTS N GOBLINS

Martial Rouart	1 081 900
Patrick Van Cappellen	321 800

KICKLE CUBICLE

Patrick Chasset	5 274 400

KUNG FU

Didier Dechesne	1 989 910
Erick Mombaerts	949 200
Johan Devriese	548 090
Valery Goffart	532 030

PAPERBOY

Bert Vanbrabant	78 400

PINBALL

Bertrand Peret	734 980
Cedric Herpoel	488 440
Markus Hatzl	306 953

PINBOT

Louis Letecheur	99 999 999
Markus Mayerhofer	99 999 999
Richard Vervoot	99 999 999
Cindy De Kerf	38 356 200
Richard Godthelp	36 336 030
Jozef Detelder	26 728 200

ROBOCOP

Mattia Tommasone	357 550
Patrick Pickaert	103 646

SUPER MARIO BROS. 3

Philippe Bresson	9 999 990
Jonathan Karamat	9 999 990
Gerard Vestjens	9 999 990
Jamie Mardon	2 330 130
Cedric Lippens	2 194 960
Franz Auer	2 000 000
Sascha Augustin	1 515 880
Markus Erdegger	1 507 950
David Cursio	1 451 230
Andreas & Daniel Pratl	1 415 510
Michael Yip	1 397 040
Martin McCann	1 362 330
Irv Carette	1 350 450
Fabrice Morin	1 325 930
Pascal Weber	1 310 160
Alex Gibbons	1 309 150
Emma O Shea	1 284 490
Vittorio Meli	1 279 530
Gianny Marsoulle	1 276 250
Sebastien S'Tangers	1 077 460
Fulvio Branciamore	910 050

SNAKE RATTLE 'N ROLL

Emmanuel Pettini	999 700
Thomas Hermant	977 650
Thijs Van Aerde	977 200
Patrick Turner	965 900
Oliver Holzl	936 700
Filippo Manfredi	695 600
Rene Huttman	645 900
Diego Santini	494 300

SUPER MARIO LAND

Remy Lefranc	999 999
Daniel Lombart	999 999
Nico De Kuiper	999 999
Puria Ordubadi	999 999
Aymeric Parendel	999 999
Tom Dumon	900 000
Christian Haumer	782 500
Gregory Verhulst	734 390

TETRIS

Mattias De Moor	999 999
Florian Heriot	999 999
Michael Josling	999 999
Sebastien Marandel	999 999
Pascal Marion	999 999
Arnaud Nicolas	999 999
Simon Sourigon	999 999
Mathieu Tremolet	999 999
Arnaud Wyers	999 999

GAME BOY

BATMAN

Robert Marshall	478020
Andries Boersma	450 740
Pierre Sailliez	410 440
Gregory Verhulst	336 600

DR MARIO

Brecht Muyttens	16 300

DUCK TALES™

Dagmar Rachbauer	11 113 000

FORTRESS OF FEAR

Aitor Lopez	65 450

GOLF

Jose Alonso	-21

TETRIS

Stefan Wohlschlager	434 732
Malcom Busfield	431 297
Puria Ordubadi	342 000
Jan Bosshard	320 434
Gert Schnider	318 913
Everhard Hofland	318 680
Damien Michot	313 229
Olivier Coyette	248 621
Francesco Anaclerico	220 579
Nicolas Ginoux	218 980

¡Si lo que buscas es fama y reconocimiento mundial, entonces tienes que hacer lo que sea para entrar en las Puntuaciones de Cine del Club Nintendo! Para ser justos, sólo podemos incluirte una vez en la lista, pero, para tener más oportunidades, mándanos todas tus mejores puntuaciones. Lo que necesitamos que nos envíes es una lista de estas puntuaciones, junto con tu nombre, edad (¡no seas tímido!), dirección y una fotografía de cada una de estas puntuaciones. La edad es fundamental, ya que basamos nuestra elección no sólo por la puntuación sino también por lo que te haya costado conseguirla. ¿Y qué me decís de los equipos de padres/hijos? Sabemos que hay gran cantidad de mamás y papás a los que les encanta jugar - podríamos comparar vuestras puntuaciones con las de las generaciones más jóvenes (¡pero sin hacer trampas!).

Club Nintendo (NES), Spaco S.A. Apdo. de Correos 45080, 28080 Madrid Club Nintendo (Game Boy), Erbe Software, S.A. C/Serrano, 240, 28016 Madrid

Clasificaciones



¿Es que nunca va a terminar este reinado? Por todo lo largo y ancho de Europa, los usuarios de NES y Game Boy™ están volviéndose locos por Mario. Sus juegos dominan ambas listas del Club Nintendo, aunque será mejor que se ande con cuidado — ¡The Simpsons andan al acecho!

Queremos vuestros votos para las dos listas — escríbenos tus cinco juegos en orden de preferencia, asegurándote de especificar si se trata de Game Boy™ o de NES, y envíala a la versión habitual.

NES - TOP TEN

1. SUPER MARIO BROS. 3
2. SUPER MARIO BROS. 2
3. SUPER MARIO BROS.
4. TMHT
5. LEGEND OF ZELDA
6. THE ADVENTURE OF LINK
7. DOUBLE DRAGON II
8. THE SIMPSONS
9. BATMAN
10. TOP GUN 2

GAME BOY™ - TOP FIVE

1. SUPER MARIO LAND
2. DUCK TALES™ *
3. CASTLEVANIA
4. DR MARIO
5. THE SIMPSONS

Correo

Sr. Editor:
Club Nintendo (NES),
Spaco S.A.
Apdo. de Correos 45080,
28080 Madrid.
Club Nintendo (Game Boy)
Erbe Software S.A.
C/Serrano, 240,
28016 Madrid.

Querido Mario:
Quería felicitarte por las cuatro páginas tituladas "Vuestras Dudas Más Frecuentes" aparecidas en los dos últimos números de la revista, en las que resolvías algunos de los trucos más difíciles. Me ha parecido una idea buenísima, ya que me ha ayudado mucho a la hora de jugar. La revista en general me gusta mucho, pero creo que deberíais llevar a cabo más a menudo la idea de insertar páginas enteras dedicadas a trucos.

Francisco Carreras,
Toledo

Estimado Francisco:
Muchísimas gracias por tu felicitación. En efecto, sabemos que una de las cosas que más os gustan de la revista son los trucos y en general cualquier tipo de ayuda en cuanto a los juegos, por lo que hemos intentado ampliar esas páginas en lo posible. Gracias por tu sugerencia de que sigamos manteniendo esas páginas, y desde aquí te decimos que haremos lo posible para adecuar la revista a vuestros gustos.

Mario

Querido Luigi:
Hay juegos que aparecen en la primera página de la revista, en la sección TU LISTA DE JUEGOS, que no se encuentran en las tiendas. Si esto es así, ¿cuál es la verdadera utilidad de esta lista?

Antonio Hidalgo González, Barcelona

Querido Antonio:
Aunque ya lo hemos comentado más de una vez, parece ser que aún hay usuarios que no tenéis claro ese tema. La lista que aparece en la página de la revista corresponde a los juegos que están disponibles en España para tu consola NES, pero eso no quiere decir que esos juegos se encuentren disponibles en la tienda en ese momento, ya que hay juegos que se agotan muy rápidamente. Por eso, si buscas un juego que se encuentre agotado en ese momento, no lo encontrarás en la tienda aunque aparezca en la lista. De todos modos, lo único que tienes que hacer es esperar a que ese título se reponga, y podrás disfrutar de él.

Luigi

Querido Mario:
¿Por qué aparecen siempre tan pocos récords españoles en la revista?

Roberto Estaban,, Cáceres

Querido Roberto:
La razón por la que aparecen tan pocos récords españoles en la revista es, sencillamente, que no nos enviáis récords al Club. Ya sabéis que si conseguís batir un récord de puntuación en cualquier juego, lo que tenéis que hacer es hacerle una foto a la pantalla, en la que se vea claramente la puntuación, y enviarla a la dirección habitual del Club con todos vuestros datos por el reverso. ¡A ver si os animáis!

Mario

Queridos Mario y Luigi:

Tengo una GAME BOY, y se me rompió el cristal, quisiera saber, si vosotros me lo podéis conseguir. Os doy las gracias por hacerme pasar tan buenos ratos, con el Super Mario Land y seguiré jugando con vosotros.

Ana Bustamante Vega,Avilés (Asturias)

Querida amiga:
¡No te preocupes!, cualquier problema que tengas con tu GAME BOY, se puede solucionar facilmente. Lo que necesitas, es que tu consola haya sido distribuida por ERBE. Seguro que ya lo sabes, pero por si se te Ha pasado, en tu manual de instrucciones, encontrarás la dirección del Servicio Técnico, que es donde tienes que enviar tu GAME BOY, para que te la dejen como nueva, y podamos seguir viéndonos

Tus amigos
MARIO Y LUIGI

Querido Luigi:

Quisiera saber como seguir siendo socio de la revista CLUB NINTENDO, porque el ãno gratis que me dieron al comprar mi GAME BOY, se está acabando. También me gustaría saber, la dirección de las tiendas de NINTENDO para poder comprar juegos. Muchas gracias.

Enrique Soler Zimbrelo, Madrid

Querido amigo:
En respuesta a tus preguntas, decirte que puedes mantener tu suscripción a nuestro CLUB enviándonos otra tarjeta de suscripción gratuita, que encontrarás en cualquiera de nuestros productos para tu consola GAME BOY. Pero recuerda, sólo en aquellas máquinas o juegos que tengan el logo de ERBE, que puedes encontrar en cualquier tienda de informática, grandes almacenes...

Como ves, es muy fácil sequir siendo amigo nuestro.

Tu amigo, LUIGI

¡Hola Mario!:

Soy un seguidor de GAME BOY, y me gustan mucho las aventuras de MARIO. Tengo ya un montón de juegos, como Robocop, Batman, Simpsons... Quiesiera saber, si van a salir más juegos de películas, porque aunque me gustan todos, los de cine son mis preferidos.

Espero que me respondas pronto.

David Rodríguez, Madrid

Querido David:
Me alegra poder decirte, que tenemos previstos muchos lanzamientos, este verano, para GAME BOY: Addams Family, Hook, Tiny Toows, Tortugas 2, Skate or die, Paperboy 2... Como ves, van a salir juegos, para todos los gustos, porque queremos que podáis elegir vuestra AVENTURA preferida. ¡Distrútalas!

MARIO



No importa el clima...

¡Este verano va a ser muy caliente para los usuarios de Game Boy y NES!



Nintendo es una marca registrada de Nintendo Co. Ltd.